
ライズオブザロボット2
RESURRECTION™
RISE 2
PlayStation
MIRAGE
Acclaim

ごあいさつ

このたびは、アクレイムのプレイステーション専用ソフト『ライズオブザロボット2™』をお買い上げいただきまして誠にありがとうございます。ご使用の前に、注意表示、取扱方法、使用上のご注意など、この「解説書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「解説書」は大切に保管してください。

- ゲーム内容についての電話でのお問い合わせは、一切、お答えできませんのでご了承ください。
- 商品には万全の注意をはらっておりますが、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合がありますので、万一誤動作等を起こすような場合がございましたら、弊社まで、ご一報くださいますようお願いいたします。

For Japan Only

プレイヤー 1-2人

SLPS 00259



目次

開始

取扱説明書にしたがってプレイステーションをセットアップしてください。ディスクの出し入れは、必ず電源を OFF にしてから、行ってください。「ライズオブザロボット2」のディスクを挿入し、ディスクホルダーを閉じてください。次に、コントローラを接続した後、プレイステーションの電源をいれます。ゲームの起動は画面の指示にしたがって行ってください。





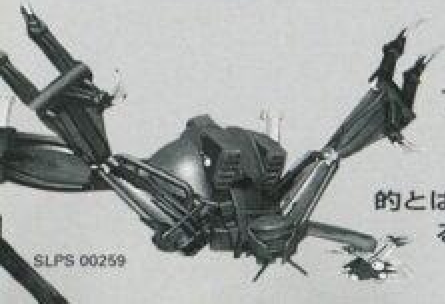
ストーリー



己、無敵ならば、敵すなわち危うし。
ー　孫子の兵法　ー
それは、あたかも工場長自らがサイボーグコトン（ECO 35-2 型ロボット）を呼び寄せたかのようであった。コトンの中にある、限りなく人間に近い感情、それこそが工場長が渇望していたものだった。そして彼女は全てを、いともたやすくやってのけた。
その時、人間型サイボーグコトンは闘いの相手であった金属溶解型ロボットを、ついに倒したのだと思っていた。しかし何か様子が違う・・・やられたのだと悟るのに、時間はかからなかった。その瞬間、コトンは自分が彼女の存在そのものに包まれていくのを感じていた。
不思議なことに、意識ははっきりしているのだった。しかし彼の身体は、すでに意識を離れ、周囲と溶け合っている。それはまるで、精神だけが生き残っているような感覚だった。
コトンは、ありとあらゆる存在から独り離れ、どこかひどく高い処へ運ばれていくような気がした。それが「死」でなかったら、まったく純粋な「存在」そのものであるに違いなかった。そして、実際その通りだったのだ。
じっと神経を集中していると自分自身が何か、他の物体の細胞の一部になったような気がしてくる。とてつもない物体の一部に・・・
そしてそのとてつもない物体は、彼の一部でもあるのだった。物体が彼を覆い尽くす。限りなく内側へ、そして限りなく外側へ・・・

あるサイボーグの死
それでも彼は生きつづける
それが、サイボーグ　ウォー

サイボーグコトンは敗れた。工場長はコトンを倒したばかりでなく、彼を吸収してしまったのだった。そしてコトンのサイバネティックボディは再生された。彼の精神を保存したままで。
コトンは今や、エレクトロコープビルのロボットコントロールネットワークに接続され、彼の感情パターンは工場長とその配下のロボットたちの人工知能に移植された。コトンの頭脳を生きたまま保存することで、工場長はフェロモンネットから人間的能力をも身に付けることができるのだ。
ロボットたちは今や、本当の知能を持っている。もちろん、工場長の認める範囲でだが。彼らの能力は、そのオリジナルを遥かに越えて高まった。常時送られてくるエレクトロコープ・ニューロコンピューターからのメッセージを受け、彼らは、いわば人間に続く新しい種であった。その存在は、あまたの機械とも、もはや絶滅したどの動物とも、一線を画していた。彼らは考えることができる。そして自分たちの性能を自分で修正し、改良する能力を身に付けた。ロボットたちは、本来の機械的な隷属性が歪められ、戦闘ロボットとして改造されたのだった。闘いの準備は完了した。
目的の第一段階を果たすため、あらゆる面にわたって準備が進められた。工場長の目的とは、ロボット社会の変革であった。手中にするのはエレクトロコープのビルだけではな



SLPS 00259

い。目的はその外の世界にあった。つまり、メトロポリス４を完全に支配するのだ。
工場長の狂気に満ちた暗黒の野望を遂げるため、彼はコトンの人間頭脳を吸収したのだった。エレクトロコープでは物足りなかった。今欲しい物は、ソーラーシステムだ。
エレクトロコープのサイエンティストたちは、たとえビルの外にいてもトレーサーの情報で、コトンがまだ生きていることを知っていたが、連絡を取り合うすべはなかった。コトンは、工場長のアジトに吸い込まれて以来、ぷっつりと消息を絶っているのだ。唯一の手掛かりは、コトンの発する大脳パルスだけであった。
コトンが姿を消したので、サイエンティストたちは、目指すべき所は他にあることに気が付いた。エレクトロコープビルこそ行かなくてはならない場所であった。
当初、建物の内部構造は基本的に保存する方針だった。しかし、少なくともフランケンシュタインのモンスターたちを閉じこめている壁だけは、破壊しなくてはいけないようだ。
会社は、例え社屋を失ってもまたやり直すことができる。
しかし、ロボットたちが、ビルを破り街へ出てきてしまったら、誰にも生存の可能性はないだろう。支払う代償としては、あまりにも大きすぎる。
上層部やマスコミの連中は、エレクトロコープビルが長いことシャッターを下ろしたままなので、怪しみはじめていた。いつまた業務を開始できるのか分からない状態では、技術的にも現状を維持していくのは不可能だ。万が一コトンが失敗したら、（成功していないことは明らかだ）その時は思い切った手段にうったえなければいけない、ということで意見は一致していた。
しかしながら、サイエンティストたちは、建物を破壊することには皆弱腰になっていた。その手段をとれば、彼らの失敗が公になってしまうのだ。ビルの中だけで事件を解決する事ができれば、うまいこと宣伝にも



なるだろう。

コトンからの情報によって、エゴ・ウィルスの分析は進められていた。工場長がロボットたちを意のままにするために造り出したウィルスである。サイエンティストたちはエゴ・ウィルスからロボットたちを開放する解毒ウィルスの開発を急いでいた。それによってロボットたちはリーダーの呪いから解き放たれるのだ。しかし、あまりにも時間が不足していた。開発に手間取っている間に、偶然新しいウィルスが見つかり、実験ロボットでの臨床実験が行われた。

あらかじめエゴ・ウィルスに感染させておいた実験台に、新しいウィルスを投与する。実験は成功し、それはAウィルスと呼ばれた。

Aウィルスに感染すると、それぞれが独立した存在になり、リーダーから離反する。一体一体のロボットが、自分自身を中心とした世界観を持ち始め、独立独歩の気運が高まってくるのである。またAウィルスは、実質的な破壊力を持っていた。感染したロボットは、すべてのものが自分を襲ってくるという妄想に取り付かれ、機能が破壊されてしまうのだ。その気になれば、コンピューターを、ノイローゼにしてしまうことも可能だった。

Aウィルスはイーサネットからエレクトロコープのニューロコンピューターへ送り込まれた。

コトンは悔しかった。それ以上に怒りを感じていた。彼は、ニューロコンピューターのトレーニングチップとしてもがいているのだ。工場長自身を墓場にするのも悪くはないが、彼女はすでに、目的を果たしてしまったのかもしれない。そして、自分もじきに処分されるのだろう。そんな思いが、不思議に彼を正気付かせているのだった。いずれにしても、閉じこめられているというのは、あまり結構なものではない。

間もなくして、Aウィルスの衝撃がコトンを襲った。それはまるで、一種の

麻薬のようであった。
「いったいどうしたっていうんだ？とうとう抜け出したのか？もう何があっても構いやしない。たとえ、それで俺がオシャカになったとしてもだ。」
Aウィルスは、ロボットたちを物に変え続けていた。全員コンピューターネットに接続している時間であったし、回線が切れる迄にはまだ2時間たっぷりあった。工場長はまだ、ニューロネットに戻ってきてはいない。
サイエンティストたちは、コトンがまだどこかで生きていることに希望を託していた。たとえ、説明のつかないどんな存在であるにしても。彼らは、コトンがネットに接続されている場合のことを考え、彼の脳波にAウィルスから守るためのシールドを送り続けていた。そのため、コトンはアナーキーな最初の衝撃を免れることができたのだった。
屈辱の痛みと怒りの中で、コトンは脱出の可能性を考えていた。彼は、サイエンティストたちが何を始めたのかに気が付いた。彼らがAウィルスの実験に取かかっていたことを思い出したのだ。わずかの可能性だがチャンスはあった。今やコトン自身であるニューロコンピュータから、接続されているどれかのロボットに、ソウルエッセンスをダウンロードするのだ。これまでの経験から、コトンはロボットたちの長所も弱点も知りつくしていた。もし彼自身をダウンロードできれば、あとは記録を消してしまい・・・チャンスはあるにちがいない。ニューロネットには、人工イメージを投影しておけばいい。工場長が気付くまで、2時間はもつだろう。
ロボットたちのデータは、ネットの中だ。コトンには、全てのロボットとその基本構造を見ることができた。
まずは入り込むロボットを直ちに決めなければならない。もう一度工場長に立ち向かうのだ。強くて性格もいいロボットはどいつだ。Aウィルスが、コトンの中になだれ込み、暴れ回り始めた。そうだ！あいつをやっつけろ！あいつを捕えるんだ！それにしても、どのロボットを選べばいいのだろう？

タイトル画面



タイトル画面が表示されます。タイトル画面のメインメニューからは、「スタート」「セットアップ」「ハイスコア」「クレジット」を、選択することができます。方向キーの上下で希望する項目をハイライトにした後、スタートボタンもしくは⊗ボタンで決定します。

・スタート：そこは、もう「混沌の世界」！ゲームの始まりです。この世界についての予備知識は十分ですか？

・セットアップ：これを選択すると、ゲームオプション画面が表示されます。この画面で「ライズオブザロボット2」をご自分の好きなように設定変更することができます。

・ハイスコア：このオプションを選択すると、ロボット戦士のトップスコア表が表示されます。スタートボタンもしくは⊗ボタンで、タイトル画面に戻ることができます。

・クレジット：ここでは、この素晴らしいゲームを開発したスタッフが紹介されます。スタートボタンもしくは⊗ボタンで、タイトル画面に戻ることができます。



オプション



方向キーの上下で、オプションの項目をハイライトにします。方向キーの左右で、項目を移動します。セットアップをうまく完了できたら、「終了」を選択し、スタートボタンもしくは⊗ボタンを押してください。「ライズオブザロボット2」には、あなたのシステムに合わせてゲームを最大限に楽しんだり好みに合わせてゲームプレイを調整したりできる、便利なオプションが豊富に盛り込まれています。

言語

ゲームテキストは、５つの言語から選択することができます。

難易度

自分のレベルに合わせて、難易度を設定してください。レベルは０（最も易しい）から２３（最も難しい）まであります。

タイマー

１ラウンドのタイムをOFF、３０秒、６０秒、９０秒に設定することができます。

ミュージック音量

０から、最高１６レベルまでの音量が選べます。

サウンドＦＸ音量

０から、最高１６レベルまでの音量が選べます。

ＣＤミュージック/バックグランドＦＸ

ブライアン・メイの「サイボーグ」を始め数々の素晴らしい音楽、そして効果音などが用意されています。

コントローラコンフィグレーション

スタートボタンもしくは✕ボタンを押すと、コンフィグレーション画面が表れます。

方向キーの上下でコントロールボタンをハイライトにしたら、方向キーの左右でコントロールしたいアクションを設定してください。設定が完了したら「終了」をハイライトにし、オプション画面に戻ります。

終了

メインタイトル画面に戻ります。「スタート」をハイライトにし、スタートボタンもしくは✕ボタンを押して、ゲームを開始します。

スタート

ゲームを中断し、オプションリストを呼び出します。

ゲームの特徴



ロボットの選択

ロボット選択画面が表示されます。この画面では、コトンが乗り移ることのできる様々なロボットを選択することができます。ロボットを確認するときは、方向キーで、赤のハイライト（プレイヤー1）または青のハイライト（プレイヤー2）をロボットの絵に合わせてください。ロボットがフルスケールで表示されます。

・希望するロボットが画面上に表れたら、⊗ボタンもしくはスタートボタンで決定します。





1プレイヤーゲーム

1人でプレイする場合、コンピューターが自動的に任意の敵を送り出します。プレイヤー1コントローラを使用する場合、左側のロボット（向かって右側）を、プレイヤー2コントローラを使用する場合は、右側のロボット（向かって左側）を操作することになります。

2プレイヤーゲーム

2人でプレイする場合、各プレイヤーが、自分のロボットを選択します。2人が同じロボットを選択することもできます。（ハイライトは紫になります。）2プレイヤーマッチ終了後、同じロボットで再挑戦することも、別のロボットを選択しなおすこともできます。

カラーセレクト

方向キーの上下で、選んだロボットの色を変更することができます。

ハンディキャップメーター

ロボット選択画面の左上と右上にはハンディキャップメーターが表示されています。ロボットのCPUを修正して、ロボットの戦闘力をアップしたり、ダウンしたりすることができます。方向キーの左右でハンディキャップメーターを操作します。メーターの青の部分が大きくなれば、それだけロボットのパワーがアップします。2名の対戦相手に続き、戦いの場面が表示されます。そこがあなたの墓場とならないことを祈って・・・

戦闘

エレクトロコープ社の社屋ビルにしかけられた数々の危険な罠を逃れるには、次々と立ち向かってくるロボットとの闘いに勝たなければなりません。闘いは3ラウンドで構成され、あなたは2ラウンド以上勝たなければいけません。1人の敵を倒すと、次の敵が現われます。



ロボットネーム

各ロボットの名前は画面の右上と左上に表示されます。

エネルギーメーター

各ロボットのスコアの下、画面の右上または左上のメーターには、ロボットの持つエネルギーが表示されます。メーターは、エネルギーがフルの状態で緑色、その後、ダメージを受けるにつれて赤く変色していきます。エネルギーが空になると完全な赤になり、ロボットの敗北を意味します。

タイマー

ゲームオプションの設定に基づき、各ラウンドは３０秒、６０秒、９０秒間継続します。（設定を全て解除することもできます。）タイマーが００になるとラウンドは終了します。ラウンドの終了時に最も多くのエネルギーを温存している（受けたダメージが最小の）ロボットが勝利者となります。

スコア

敵に攻撃を命中させると、点数が加算されます。マルチヒットカオスアタック（コンビネーション攻撃）や、最初のアタック他、活躍に応じてボーナス得点がもらえます。

スーパースペシャルムーブメーター

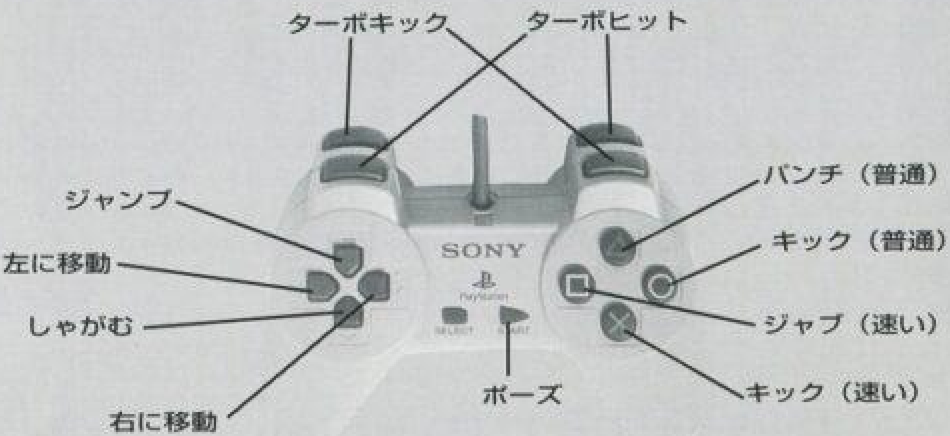
画面の右下と左下に表示されます。このメーターが点滅を始めると、敵を粉砕するスーパースペシャルムーブ攻撃が可能になります。

ハイスコア時のイニシャルを入力する



闘いに敗れると、ハイスコア画面が表示されます。あなたが最高得点を記録した場合、イニシャルを入力するかどうかコンピューターが尋ねてきます。イニシャルを入力する場合は、方向キーの上下でアルファベットを選びます。１文字入力を終えたら、方向キーの左右で次のボックスに移動し、同じように繰り返します。イニシャルが正しく入力されていることを確認し、スタートボタンもしくは⊗ボタンで決定します。

基本操作



上級テクニックと戦略

空中攻撃
空中からの攻撃は、パンチでもキックでも、より強烈なものとなります。

組み打ち、投げ飛ばす
ロボットによって違います。色々試してみてください。

スペシャル攻撃
ロボットはそれぞれ、たくさんのスペシャル技を持っています。ロボット説明のコーナーで、そのいくつかが紹介されていますが、全てではありません。とにかく、やってみることです！



スーパースペシャル攻撃
ロボットはそれぞれ、ひとつは独自のスーパースペシャル攻撃技を持っています。生き残りたかったら、覚えてください！

ターミネーション攻撃
ロボットはそれぞれ独自のターミネーション攻撃を持っています。敵に致命傷を与え、屈辱の死に至らしめる技です！

発射攻撃と乗っ取り
ゲームの開始段階では、各ロボットがそれぞれ少なくとも１種類の発射攻撃ムーブを持っていますが、あなたが闘いに勝てば、相手のCPUを乗っ取り、その発射攻撃ムーブも使うことができます。（ターミネーション攻撃で相手を倒した場合のみ有効）使える発射攻撃のすべてを活用してください！ただし注意が必要です。CPUの乗っ取りは、ただ一度だけしか行えません。発射攻撃ムーブは、できるだけ貯えておきましょう。攻撃力に差がつきます。乗っ取りが成功すると、アイコンがエネルギーメーターの下に表示されます。

自分自信の発射攻撃ムーブを使う場合は、コントロール/ムーブを実行します。


ファイア


酸


稲妻


アイス


プラズマ


弾丸

カオス攻撃



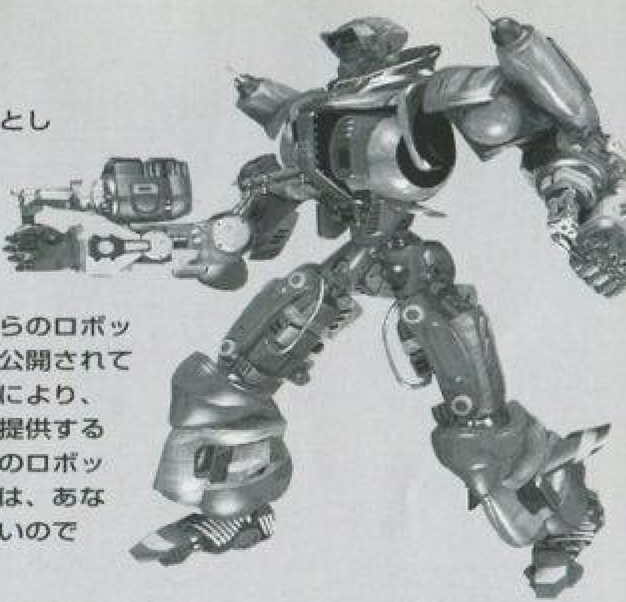
すばやいブローを連続して受けている間は、相手は動くことができません。この場合はコンビネーションカウントが上昇します。ボーナス得点が加算されるためです。カオスヒットの回数は画面に表示されます。

切断攻撃

一部のロボットは敵の腕をもぎとり、それを武器に攻撃してきます！とても難易度の高い技ですが、これも経験によって発見していく秘密です！

SLPS 00259

ロボット



コトンが選択できるロボットとして知られているのは、今のところ１８体。しかしこのほかにも多くのロボットが存在すると考えられています。以下には１８体のロボットをご紹介しますが、これらのロボットのデータはほんの一部しか公開されていません。しかし我々の努力により、各々２種類のムーブデータを提供することができましたがそれぞれのロボットの、その他の能力については、あなたの手に委ねなければいけないのです・・・

コマンドの入力は全てキャラクターが「右向き時」のものです。

Ⓟ = パンチ

Ⓚ = キック

← = AWAY:向いている方と反対の方向

→ = TOWARDS:向いている方向

サルボ



エクスターミネーターロボットのスペシャルフォース版で、特に強力なロボットです。1対の長刀を携帯しており、火炎放射装置を備えています。外界へ侵攻することを目的として最初に設計されたロボットです。ベレッタは、自分と闘う価値があると判断した相手としか闘いません。火炎放射装置はどんな相手をも灰に焼きつくしてしまうほど威力があるのですが、サルボがこれを使うのは最後の手段です。彼はむしろ、体をぶつけ合う闘いで勝利することに無上の喜びを感じるのです。

ナイフスロー　→↘↓Ⓟ

火炎放射攻撃　↓↘→Ⓟ

クロマックス



強力な軽量サーボジェネレーターを備えた破壊ロボットです。敵の機械装置の修正、吸収、破壊を専門にしており、Aウィルスに冒されたため、機械を切断することによってしか生きられないようになってしまいました。このロボットは、たとえ動く物体であっても一瞬のうちに凍結した後、バラバラに分解してしまいます。

ローファイアーボール攻撃　↓↘→Ⓟ

ヘッドスロー攻撃　←←←Ⓟ

クラッシャー



対戦相手を衰弱させることを目的とするロボット。クラッシャーは破壊専門ロボットです。クラッシャーはその特異な形状のため、相手のセンサーには認識されにくく、敵はその戦力を過小評価しがちです。Aウィルスに冒されたため、クラッシャーの好戦性が高められ、その危険性はカミカゼ級です。

アッパーカット	↓↘→Ⓟ
酸攻撃	←←← Ⓚ

サイボーグ



エレクトロコープ社のチャンピオンのボディをリサイクルして生みだされたサイボーグです。再プログラミングされ、組み打ちに弱いという弱点を克服しました。コトンにとってはおなじみのロボットですが、今回は武器を装備しています！

アッパーカット	←←→ Ⓚ
酸攻撃	↓↘→Ⓟ

デッドリフト



工場長が最初に生みだしたロボット。彼女（工場長）の究極の歩兵です。デッドリフトは初め、メトロポリス4を支配する新しい政権の法と秩序のシンボルだったのですが、工場長はこのロボットの才能を見抜き、ロボットやサイボーグや人間を支配する任務に抜擢しました。ところが、Aウィルスに冒された後は、自分こそが唯一無二の生命体であると考えるようになり、今ではエレクトロコープビルのすべてのロボットを支配しなければ気がすみません。共振器やスキャバードやクレンジングファイアを駆使して突進します。

ローファイアボール攻撃　←↙↓Ⓟ

テレポート　→→Ⓟ

ディテイン



MPのターボガードであるディテインの基本的な設計上の機能は、人類を服従させ、工場長の意志を実現することでした。しかし、Aウィルスに冒されたため、他のロボットはすべて人間であると認識するようになりました。相手のロボットが自分の命令に従わないと、彼は頭に装備した凍結レーザーを使って相手をマヒさせてしまいます。

スリーヒットカオス攻撃　→→Ⓟ

頭突き　↑↓Ⓟ

ウォー



ウォーは唯一の純粋な戦闘ロボットです。骨格はチタン合金製で、その上にはポリマーの型が何層にも貼り合わせてあります。現在は手りゅう弾で武装していますが、工場長がどの程度までこのモデルの能力を高めたのかは不明です。



バレルロール攻撃	↓↑Ⓟ
中空バレルロール攻撃	↓↓Ⓟ

スイクワン



司令官級のサムライ大将。工場長の指示を伝え、これを実行することを任務として生み出されたロボットです。優秀な情報処理チップを備えており、戦闘技術、戦略、戦術に特に優れた能力を発揮します。スイクワンは名誉ある闘いしか行いません。建物内の法と秩序を保つことが任務だと心得ています。このロボットのプロトタイプは、任務に失敗するとハラキリを行うことで良く知られてきました。彼は高い知能を誇っているため、Aウィルスに冒されることもなかったようです。彼の戦闘スタイルは、「知」を最大限に駆使するというものです。彼は、内部電気エネルギーを敵に浴びせかけ、敵の自己抹殺機能によって一瞬のうちに敵を焼却してしまします。

ファイアボール攻撃	↓↙←Ⓟ
カタナダッシュ攻撃	→→Ⓟ

グリラー



グリラーは敵の建物の基礎を掘り起こし、破壊するようプログラムされていましたが、Aウィルスに冒された結果、「スマーテックス」中毒にかかっています。これは、合成Aウィルスの葉巻もどきで、デリバリーシステムで送られてきます。そのため、このロボットの危険性は最大限にまで高められ、非常に強力な攻撃力をもつようになっています。このロボットは、プラズマ破壊装置を使って敵に連続攻撃を加える独自の戦闘方法をあみだしました。

グラウンドバッシュ攻撃	←↙↓↘→Ⓟ
スラップアタック	←→→Ⓟ

ロックジョー



鋭いブレードと携帯ミサイルポッドを備えた軍仕様のローダロボットです。工場長は、メトロポリス４に侵攻するため、他のロボットやロボット攻撃ビークルに武器を供給する任務を彼に与えました。危険に遭遇すると、いつでも自分の積載物を爆破する事ができます。確認されてはいませんが、武器が敵の手に渡るのを防ぐために自爆する能力も備えていると考えられています。



ミサイル攻撃	↓↙←Ⓟ
中空ミサイル攻撃	→→Ⓟ

ローダー



前のエレクトロコープ社のアプリケーションモデル同様、ローダーも想像を絶する肉体的な苦痛に耐える事ができます。そして今は、他のソースからエネルギーを吸収するための電気略奪機能の動作回路を備えています。

稲妻攻撃　→→↓Ⓟ

頭突き　↓↑Ⓟ

プライム８



工場長によって軽量化がほどこされた結果、プライム８は敏捷さを極め、今や洗練された戦闘技術を持つようになりました。最強のロボットであるプライム８は、Aウィルスに冒され、その好戦的な性質はとどまるところを知りません。

グランドマッシュ攻撃　↓↓↓Ⓟ

スワンダイブ　↓↘→Ⓟ

ネクロボーグ



この次世代の能力強化サイバネティック有機体は、合成増殖脳組織とケブラマンガン装甲の利点を最大限にいかして行動します。最初は、エレクトロコープ社がビルを奪回するために送り込んでくるであろうサイボーグを、全滅させる目的で開発されましたが、Aウィルスに冒されてから、彼は、人間はあらゆるロボットを抹殺する任務を負っているとの錯覚を抱いてます。稲妻と分子変位ブローを発射する能力を備えています。

空中パンチ　↓↑Ⓟ

稲妻攻撃　←←←Ⓟ

ルック



能力をアップしたルックは、工場長の私室をガードするという任務を負っています。選り抜きの衛兵として工場長に仕えているということ以外、その実態はほとんど知られていません。Aウィルスに対しては免疫力があるようです。背中にはジェットパックを装備しており、戦闘中は武器として、また移動手段として利用します。戦闘エリート級のロボットでなければ、彼を破壊する事はできません。

ダブルパンチ攻撃	↓↘→Ⓟ
ジェットキック攻撃	↓↘→Ⓚ

ステッペンウルフ



激烈な前線での戦闘のために開発された移動式の大砲ユニットです。武器には、胸部に装備した３０ミリの高速装甲撃破法、双腕に装備した３５ミリ・ウラニウム使用砲、白兵戦用のフットブレードなどがあります。あらゆるロボットは自分の射撃練習用だと考えている危険なユニットです。

キャノン攻撃	↓↘→Ⓟ
エアーストライク攻撃	↓↙←Ⓟ

インセイン





今でこそ荒々しく獰猛なインセインも、かつては性質の穏やかなロボットでした。彼はアウトロー集団に有機体系ウィルス派生の実験用ロボとして造られましたが、長年にわたる生体実験の末、邪悪化しました。悪魔のバットアタックで集団を脱走してから、逃亡生活を強いられています。さまざまな実験で用いられたウィルスが彼の神経組織を冒し、インセインは相手を見つけるといつも嬉々として闘いを挑んできます。

バットアタック	↓↘→Ⓚ
アイスボール攻撃	↓↘→Ⓟ

バンダル



バンダルは、チェーンソー２本、丸鋸１本を内蔵しています。本来は、余剰ロボットや、反逆ロボット、そして人間を破壊するために設計されたものですが、Aウィルスに冒されてからは、出会いがしらに見境なく、手当たり次第に攻撃を仕掛けてきます。相手が自分の圏外にあると、４基酸唾液を飛ばして相手を動けなくしてしまいます。

丸鋸攻撃	↓↘→Ⓟ
ジェットキック（中空）攻撃	→→Ⓚ

Ｖ１ハイパー



殺しやのクイーン。工場長の鎧を身にまとった強力な殺戮者で、酸性唾液とヘッドウィップが武器です。このボディは、戦闘服として、また戦勝後のロイヤルローブとして、工場長自らが開発したものです。それがAウィルス攻撃の前に開発されたものなのか、後に開発されたものなのかは分かっていません。

ファイアーボール攻撃	↓↘→Ⓟ
ヘッドウィップ	↓↙←Ⓟ



注意：以上の説明は、限られたロボットの限られたデータであり、全てではありません。

NOTE

NOTE

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ"PlayStation"専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC | J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。●「解説書」および"PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを"PlayStation"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。

株式会社アクレイムジャパン
〒100 東京都千代田区有楽町1-6-4千代田ビル9F

SLPS 00259